

Location Based Entertainment: Erfolg mit Attraction Design

Im europäischen Markt gewinnt Location Based Entertainment zunehmend an Bedeutung. Aber nur wenige deutsche Unternehmen haben sich so konsequent auf den wachsenden Markt spezialisiert wie flying saucer. Das Expertenbüro hat es geschafft, innerhalb eines Jahres so renommierte Auftraggeber wie BRC Imagination Arts, Tishman Speyer, Sony Entertainment, Pixelpark und Triad zu gewinnen. Der Fokus des Unternehmens mit Büros in Berlin und Los Angeles ist auf Attraction Design, insbesondere auf den kreativen Einsatz innovativer Technologien in Freizeitanlagen, gerichtet.

Wer im heiß umkämpften Freizeitmarkt Erfolg haben will, muß sein Publikum begeistern. „Neugier wecken, Staunen, Erleben – die Mechanismen, um Menschen zu faszinieren, sind die gleichen wie vor 100 Jahren“, stellt Alexander Bresinsky, Geschäftsführer und Gründer von flying saucer, fest. Aber der Einsatz der Mittel werde komplexer: Inhalte müssen immer spannender präsentiert, Situationen immer aufwendiger inszeniert und Produkte immer raffinierter verkauft werden.

Modernen Technologien kommt dabei eine Schlüsselrolle zu. „Die Anforderungen an den Perfektionsgrad und die dramaturgische Einbindung der eingesetzten Medien-, Show- und Veranstaltungstechnik wachsen permanent“, erklärt Stefan Scholze, der als Geschäftsführer den Bereich Forschung & Entwicklung bei flying saucer verantwortet. „Hier sehen wir unsere besondere Schnittstellen-Kompetenz: Bei uns arbeiten Ingenieure und Designer eng mit internationalen Spezialisten zusammen. Dadurch können wir Technik und Kreation sinnvoll zusammenführen, zwischen Kunden und Agenturen kompetent vermitteln und eine



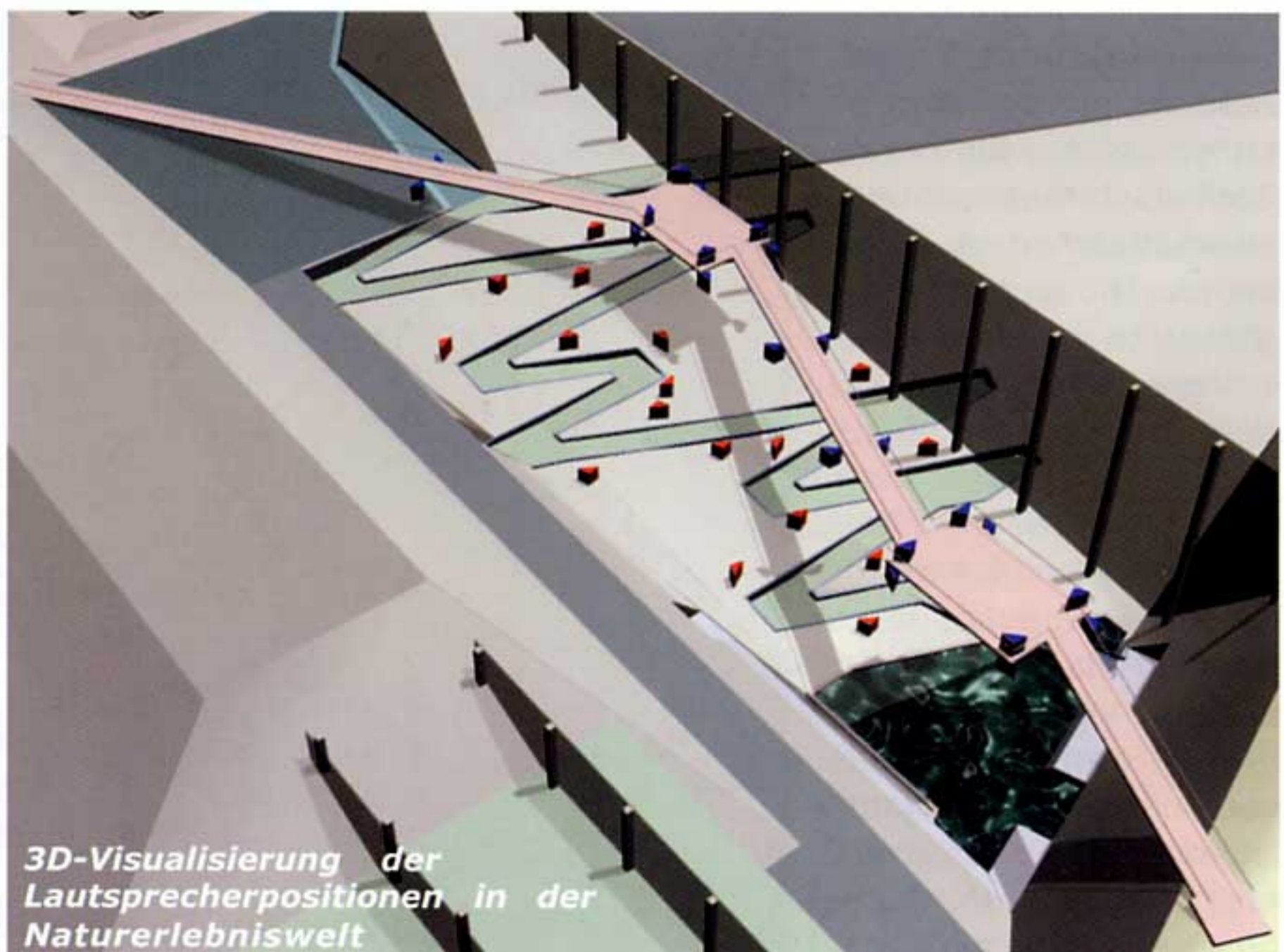
Modell der „Biosphäre Potsdam“

Brücke zwischen Europa und USA schlagen.“

Im Auftrag der Projektgesellschaft Triad Berlin hat flying saucer gerade die erste Phase der medientechnischen Planung für die „Biosphäre Potsdam“ (Arbeitstitel) durchgeführt. Nach dem BUGA-Jahr wird die zentrale Bundesgartenschauhalle ihrem eigentlichen Zweck zugeführt und in eine Naturerlebniswelt umgewandelt. Betreiber der „Biosphäre Potsdam“ ist die CxX Edutainment Betriebsgesellschaft mbH aus Hamburg, die unter anderem das Regenwaldhaus in Hannover betreibt. Das Edutainment-Konzept für die Biosphäre stammt von der Firma Triad Berlin, die beispielsweise den Planet m für Bertelsmann auf der Expo 2000 erfolgreich reali-

sierte. Ende 2001 soll die BUGA-Blumenhalle geräumt und bis Spätsommer 2002 der Ausbau zur Naturerlebniswelt abgeschlossen sein. Dann öffnen sich die gläsernen Pforten erlebnisorientierten Pflanzenfans.

Jährlich sollen zwischen 300.000 bis 400.000 Besucher die „Biosphäre Potsdam“ durch ein höhlenartiges Eingangsfoyer betreten. Über eine „Pre-Show“ werden sie in eine mystische Naturerlebniswelt geführt und setzen ihre Entdeckungsreise dann auf verschiedenen Ebenen über einen Serpentinweg fort. Er führt über einen Steg bis hinauf in die Baumwipfel. Eine „Final-Show“ entläßt die Besucher schließlich aus der tropischen Traumwelt. Vom Restaurant mit dazugehöriger Dachterrasse



3D-Visualisierung der Lautsprecherpositionen in der Naturerlebniswelt

können sie abschließend noch einen faszinierenden Blick auf den Volkspark oder die reizvolle Natur der Umgebung genießen, bevor sie das Gebäude verlassen.

Im Auftrag der Stadt Potsdam, vertreten durch den Entwicklungsträger Bornstedter Feld, konzipierten die Ausstellungsmacher von Triad zunächst die Gesamtinszenierung. Ihre Vorgaben zu Inhalten, Storytelling und Dramaturgie bildeten die Basis für die erste Planungsphase der gesamten System- und Medientechnik, die flying saucer durchgeführt hat. Wichtig dabei war, zu einem frühen Zeitpunkt beide Nutzungen – BUGA-Halle und Erlebniswelt – konzeptionell unter Dach und Fach zu bringen, um die architektonischen und infrastrukturellen Voraussetzungen für die Doppelnutzung zu schaffen.

In enger Absprache mit den Konzeptionern, Designern und Event-Spezialisten von Triad entwickelte das flying saucer-Team anschließend die detaillierte medientechnische Vorplanung der Inszenierungen. Die Aufgabe bestand darin, alle Audio- und Videoquellen entlang der Strecke und an den einzelnen Stationen sowie die entsprechend notwendigen Wiedergabegeräte wie Lautsprecher, Monitore, Verstärker und die Studioteknik zu planen und zu kalkulieren. Darüber hinaus galt es, die Steuerung des Gesamtsystems zu konzipieren sowie spezielle Projektionseffekte und unterschiedlichste Formen neuester Motion Ride-

Technologien in die Planung und Kalkulation einzubeziehen.

Die Erfahrung mit Motion Ride-Technologien war ausschlaggebend für Triad, flying saucer frühzeitig am Planungsprozeß zu beteiligen. „Entscheidend für den Erfolg eines Events, einer Attraktion oder Ausstellung sind die Ideen und deren professionelle Umsetzung. Die Zusammenarbeit zwischen den Spezialisten von flying saucer und unserem interdisziplinär zusammengesetzten Team war wertvoll und produktiv. Teilweise sind beim Nachdenken über die Technik sogar neue Umsetzungsideen entstanden“, freut sich Michael Spang, der Projektleiter von Triad, über den Entwicklungsprozeß.

„Die Besonderheit bei der Biosphäre Potsdam besteht für uns in den klimatischen Bedingungen“, erläutert Stefan Scholze. In der Halle wird konstant eine Temperatur von 24° bis 26°C bei einer Luftfeuchtigkeit von etwa 80% herrschen. „Unter diesen Voraussetzungen ist es wichtig, möglichst wenig technische Geräte dieser Atmosphäre auf Dauer auszusetzen. Durch Kondensation und Korrosion treten sonst schnell Probleme auf.“ Den Großteil der Geräte hat der Experte daher außerhalb der Naturerlebniswelt in einem zentralen Geräte-raum verortet. Alle nicht in diesem Raum ange-

brachten Geräte müssen dem extremen Klima entsprechend widerstandsfähig konstruiert sein. Als Schutzklasse für diese Geräte ist mindestens IP55 vorzusehen.

Solche Herausforderungen bei der Planung von Location Based Entertainment-Projekten zu berücksichtigen, stellt besondere Anforderungen an die beratenden Dienstleister. „Eine Festinstallation ist immer komplex in der Planung: Sie muß einen hohen Erlebniswert aufweisen, langfristig angelegt sein und der Dauernutzung standhalten“, stellt Scholzes Partner Bresinsky fest. Hinzu kämen jeweils spezifische Herausforderungen. Im aktuellen Fall: Die geplante Klanginstallation in der Naturerlebniswelt wird durch den Pflanzenbewuchs und durch unkalkulierbare Umgebungsgeräusche beeinflusst. Auch die große räumliche Ausdehnung der Installation ist vorab nur bedingt kalkulierbar. Die zeitliche Anpassungen der einzelnen Schallstrahler kann daher erst unter realen Bedingungen vorgenom-



Alexander Bresinsky (links), Stefan Scholze

14 StageReport **Location Based Entertainment**

men werden. Die Vorgabe von Triad an die technischen Konzepter lautete daher, ein DSP-basiertes Audiosystem für alle Audioquellen einzuplanen, das virtuelles Routing sowie den flexiblen Einsatz und die Zuordnung von klang- und zeitregelnden Software-Modulen ermöglicht. Alternativ zu einem integrierten System sollten sie aber auch über diskrete Delay- und EQ-Einheiten nachdenken.

„Unsere Aufgabe ist es, sämtliche modernen Technologien auszuloten, um sie dann mit dem nötigen Abstand zu betrachten, dem Kunden Vor- und Nachteile transparent zu machen, und ihn bei der Entscheidung zu unter-

stützen. Bei jedem Projekt steht dabei für uns die Frage, was mit welchen Mitteln erreicht werden soll, im Vordergrund“, erläutert Scholze. Die Technologie sei immer nur der Weg und nie das Ziel, beschreibt er die Unternehmensphilosophie. Das Erlebnis steht im Mittelpunkt. Und so entwickelten die Attraction Designer von Triad und flying saucer im konkreten Fall gemeinsam ein Konzept, bei dem auditive, visuelle, interaktive und multimediale Technik punktgenau eingesetzt wird, um die Pflanzenwelt didaktisch und dabei unterhaltsam zu inszenieren.

Info: Telefon 030 / 6 14 03-126,
www.fs.group.com. > **624**